GAME OF THE YEAR EDITION

HALF-LIFE

PC PLAYER • NBC GIGA • POWERPLAY • GAMESMANIA

Inklusive
Half-Life Uplink
Team Fortress Classic
Neue Skins, Maps und Level

SIERRA









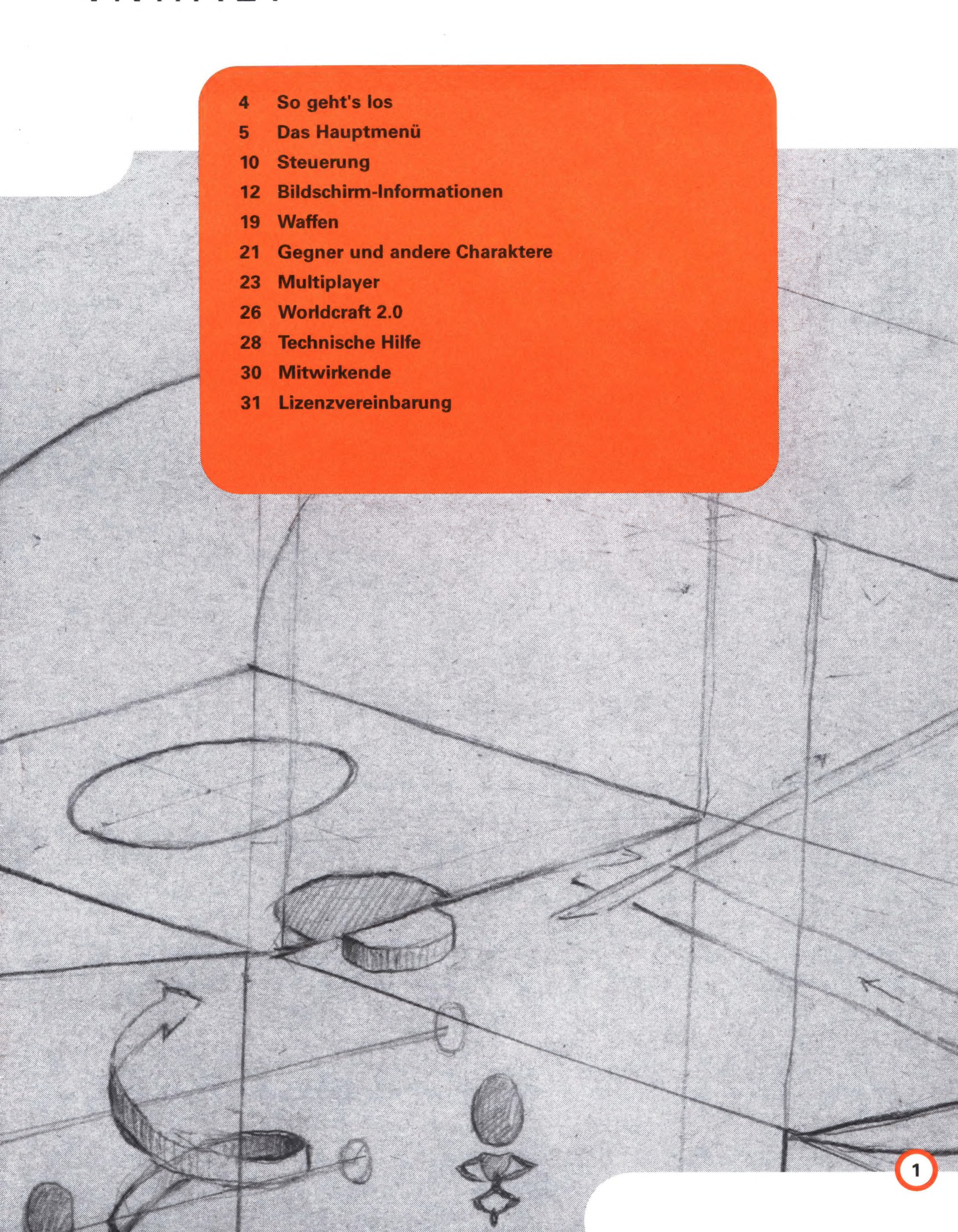









INHALT





Black Mesa Research Facility

Verwaltungsbüro
FORSCHUNGSANSTALT BLACK MESA
Black Mesa, New Mexico

Dr. Gordon Freeman
Gastdozent
Institut für Experimentalphysik
Universität Innsbruck
Technikerstr. 25
A-6020 Innsbruck, Österreich

5. Mai, 200-

Betr.: Stellenangebot

Sehr geehrter Herr Dr. Freeman,

wir möchten hiermit noch einmal in schriftlicher Form den Inhalt unseres letzten Telefongesprächs bestätigen. In dessen Verlauf wurde Ihnen in der Forschungsanstalt Black Mesa eine Position angeboten, die Sie auch annahmen, und zwar mit sofortiger Wirkung, spätestens jedoch zum 15. Mai. Wie besprochen werden Sie als Forschungsassistent der Stufe 3 im Labor für anomale Materie beginnen. Wir haben volles Verständnis dafür, daß es einige Zeit in Anspruch nehmen wird, Ihre Aufgaben an der Universität Innsbruck zu einem Abschluss zu bringen und in die Vereinigten Staaten zurückzukehren. Unterrichten Sie bitte umgehend die Personalabteilung von Ihrer voraussichtlichen Ankunftszeit.

Da Sie weder verheiratet sind, noch Kinder haben, haben wir

für Sie eine angemessene Wohnung in unseren Personalunterkünften reserviert. Allerdings können Sie Ihr Quartier erst betreten, wenn Sie die Sicherheitsüberprüfung der Stufe 3 abgeschlossen haben. Bitte legen Sie diesen Brief und alle in der beiliegenden Anlage aufgeführten Dokumente spätestens am 15. Mai der Personalabteilung von Black Mesa vor. Zu diesem Zeitpunkt ist ein Retina-Scan zwar noch nicht erforderlich, wir benötigen jedoch sowohl eine Urinuntersuchung als auch ein Blutbild, um die Ausgangsdaten für den Verlauf Ihres Gesundheitsstatus während der Zeit Ihrer Beschäftigung hier anlegen zu können.

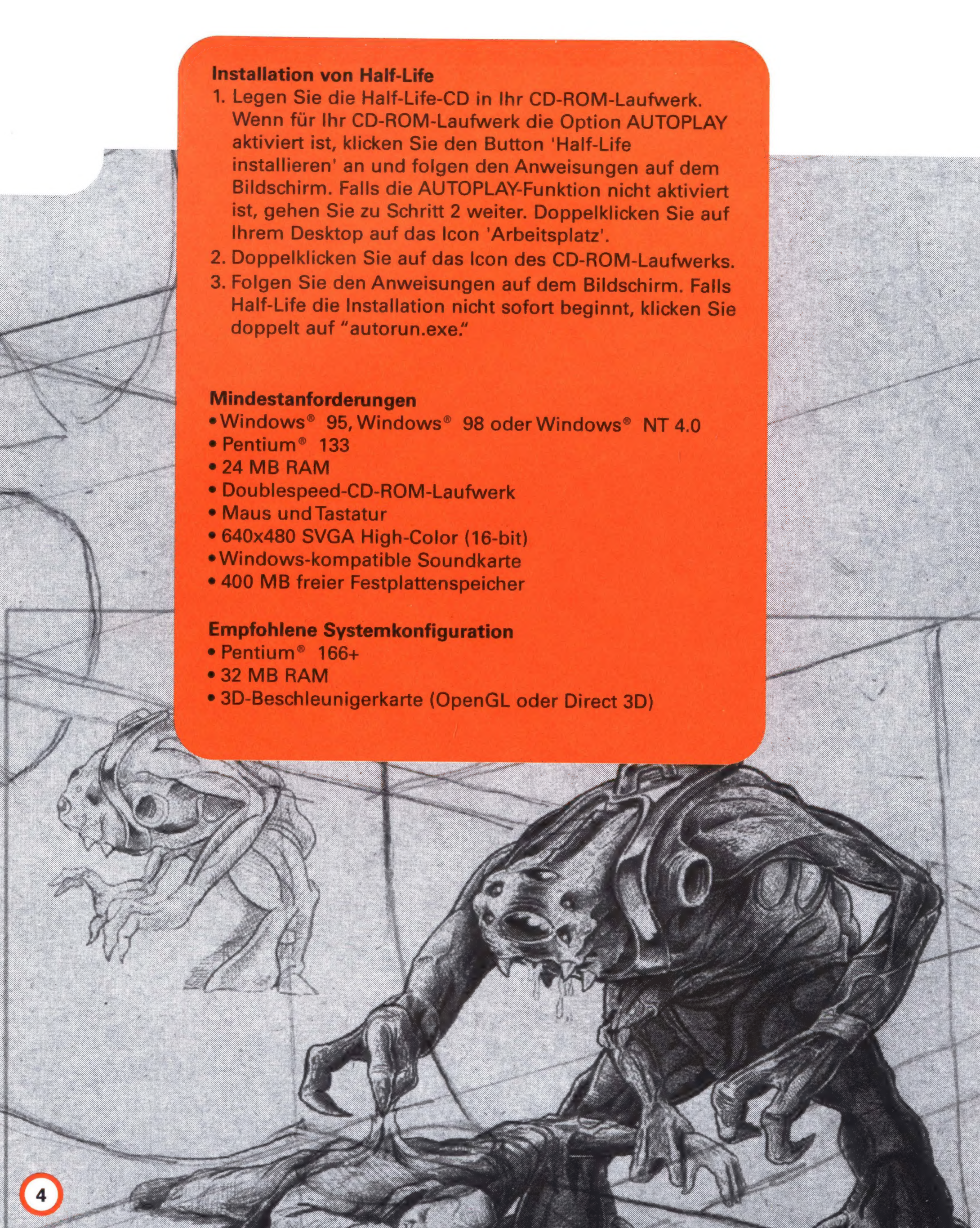
Beachten Sie bitte, daß für die Arbeit mit anomaler Materie das Tragen und die Bedienung eines Schutzanzugs für gefährliche Umgebungsbedingungen unabdingbare Voraussetzungen sind. Zum standardmäßigen Einführungsprogramm gehört eine qualifizierende Unterweisung in die Benutzung eines solchen Anzugs. Etwaige weitere Fragen bezüglich der Forschungsanstalt Black Mesa und Ihrer Arbeit als Forschungsassistent werden im Verlauf dieser Einführung ebenfalls beantwortet.

Wie Sie wissen, wurden Sie bei der Rekrutierabteilung für Zivilpersonen ursprünglich von Dr. Kleiner vorgeschlagen, Ihrem ehemaligen Professor am Massachusetts Institute of Technology. Er möchte Ihnen hiermit zu Ihrer Entscheidung gratulieren, sich für unser Angebot entschieden zu haben. Genau wie Dr. Kleiner sind auch wir der Überzeugung, daß einer langen und erfolgreichen Karriere Ihrer Person bei der Forschungsanstalt Black Mesa nichts im Wege stehen wird.

Verwaltungsbüro
Rekrutierabteilung für Zivilpersonen
Forschungsanstalt Black Mesa



So geht's los



Installation von Half-Life

1. Legen Sie die Half-Life-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn für Ihr CD-ROM-Laufwerk die Option AUTOPLAY aktiviert ist, klicken Sie den Button 'Half-Life installieren' an und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls die AUTOPLAY-Funktion nicht aktiviert ist, gehen Sie zu Schritt 2 weiter. Doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Icon 'Arbeitsplatz'.
2. Doppelklicken Sie auf das Icon des CD-ROM-Laufwerks.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Half-Life die Installation nicht sofort beginnt, klicken Sie doppelt auf "autorun.exe."

Mindestanforderungen

- Windows® 95, Windows® 98 oder Windows® NT 4.0
- Pentium® 133
- 24 MB RAM
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
- Maus und Tastatur
- 640x480 SVGA High-Color (16-bit)
- Windows-kompatible Soundkarte
- 400 MB freier Festplattenspeicher

Empfohlene Systemkonfiguration

- Pentium® 166+
- 32 MB RAM
- 3D-Beschleunigerkarte (OpenGL oder Direct 3D)

Das Hauptmenü

Während des Spiels können Sie das Hauptmenü von Half-Life jederzeit durch einen Druck auf die ESC-Taste aufrufen. Mit Hilfe der Maus oder der Aufwärts/Abwärts-Pfeile können Sie sich durch das Hauptmenü bewegen. Drücken Sie die ESC-Taste, wann immer Sie zum vorigen Bildschirm zurückkehren möchten.

Bevor Sie ein Spiel starten, enthält Ihr Hauptmenü folgende Optionen:

Neues Spiel
Gefahrenkurs
Konfiguration
Spiel laden
Multiplayer
Readme.txt lesen
Vorschau
Beenden

Neues Spiel

Wenn Sie ein neues Spiel starten, werden Sie aufgefordert, einen Schwierigkeitsgrad auszuwählen.
Einfach: Monster sind schwach und einfach zu eliminieren.
Mittel: Monster sind stark und einfach zu eliminieren.
Schwierig: Monster sind stark und schwer zu eliminieren.

Gefahrenkurs

Sie können den Gefahrenkurs während des Spiels jederzeit betreten, um spezielle Manöver zu perfektionieren: Hier lernen Sie, wie man springt und sich duckt, Gegenstände benutzt und Waffen abfeuert. Zum Gefahrenkurs gehört eine Schießanlage genauso wie Wasser- und Hinderniskurse. Ein Hologramm wird Sie durch den Kurs führen. Wenn Sie noch nie ein Actiongame gespielt haben, empfehlen wir Ihnen dringend, den Gefahrenkurs zu besuchen, bevor Sie sich in ein neues Spiel stürzen.

Konfiguration

Stellen Sie die Spieloptionen ein, optimieren Sie die Einstellungen für Grafik und Audio auf Ihrem System, und richten Sie sich die Tastatursteuerung so ein, wie sie Ihnen am meisten zusagt. Wenn Sie mit der Konfiguration zufrieden sind, drücken Sie den 'Fertig'-Button, damit Ihre Einstellungen greifen und Sie zum Hauptmenü zurückkehren. Drücken Sie den Button 'Standard benutzen', um die mitgelieferten Voreinstellungen wiederherzustellen.

Das Hauptmenü

Steuerung
Das im Fenster 'Steuerung' sichtbare Raster zeigt die Standardkonfiguration für Tastatur und Maus. Außerdem kann die Konfiguration damit auf einfache Weise verändert werden: Klicken Sie einfach in der ersten Spalte auf eine Aktion, drücken Sie dann ENTER, und drücken Sie schließlich die Taste, die mit dieser Aktion verbunden sein soll.
Aktion: Beschreibt die Aktion des Spielers.
Taste/Button: Gibt die Taste auf Tastatur oder Maus an, die mit dieser Aktion verbunden ist.
Alternative: Wenn eine Aktion über mehr als eine Taste oder einen Button aktivierbar sein soll, wählen Sie in der rechten Spalte eine Alternativ-Taste.

Im Abschnitt 'Steuerung' dieses Handbuchs finden Sie eine Liste und eine Beschreibung der Standardeinstellungen für die Steuerung mit Tastatur und Maus.

Erweiterte Steuerung
Fadenkreuz: Fügt ein Fadenkreuz-Symbol hinzu, das Ihnen beim Zielen mit Ihren Waffen hilft.
Maus umkehren: Dreht die Auf/Ab-Bewegung (Y-Achse) der Maus um. (Maus nach vorn schieben, um nach unten zu schauen, und nach hinten ziehen, um nach oben zu schauen.)
Maussicht: Ändert die Mausfunktion: Statt mit der Maus die Bewegung zu kontrollieren, können Sie sich dann mit ihr umsehen. Beachten Sie, daß durch die Aktivierung der Maussicht die Optionen 'Blick zurücksetzen' und 'Sehen und seitwärts gehen' deaktiviert werden.
Blick zurücksetzen: Ihr Blickfeld springt automatisch in die Mitte des Bildschirms zurück, wenn Sie beginnen, sich zu bewegen.
Sehen und seitwärts gehen: In Kombination mit der Maussicht-Option können Sie mit dieser Option zur Seite gehen anstatt sich zu drehen, wenn Sie die Maus nach links und rechts bewegen. Außerdem kommt Ihr Blickfeld automatisch in die Mitte des Bildschirms zurück, wenn Sie beginnen, sich zu bewegen.
Joystick: Ermöglicht die Joystick-Eingabe. Informationen über die Konfiguration des Joysticks finden Sie in der README-Datei.
Autom. zielen: Ihre Waffe wird automatisch in die richtige Schußposition gebracht, so daß es für Sie einfacher wird, Ihr Ziel zu treffen..

Das Hauptmenü

Audio

Lautstärke des Spielsounds: Regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.

Anzuglautstärke: Verändert die Lautstärke der Anweisungen, die Ihnen Ihr Schutzanzug gibt.

High Quality-Sound: Wenn Ihr Computer mit 166 MHz oder mehr läuft, markieren Sie diese Box, um den Sound in noch besserer Qualität zu erhalten.

Wenn Sie die Musik von Half-Life hören möchten, muß die CD im CD-ROM-Laufwerk liegen. Um die Lautstärke der Musik zu verändern, gehen Sie über START/PROGRAMME/ZUBEHÖR/MULTIMEDIA zur LAUTSTÄRKEREGELUNG.

Grafik

Grafik-Optionen: Zur Einstellung der Grafik-Optionen wie Bildschirmgröße, Gammakorrektur und Helligkeitsreduktion. Die von Ihnen hier vorgenommenen Änderungen werden im Beispielfenster wiedergegeben.

Bildschirmgröße: Steuert, wieviel Platz das Spiel auf dem Bildschirm einnimmt. Eine Verkleinerung der Bildschirmgröße kann oft die Leistung des Spiels verbessern. Achtung: Sie können die Bildschirmgröße nicht verändern, wenn Sie den Grafiktreiber OpenGL benutzen.

Gammakorrektur: Stellt die Farbe von Half-Life so ein, wie Ihr Monitor sie am besten darstellen kann. Bewegen Sie den Schieberegler, bis Sie die Figur, die im Beispielbild auf der rechten Seite im Schatten steht, gerade noch erkennen können.

Helligkeitsreduktion: Stellt die dunkleren Farben so ein, daß der Leuchteffekt auf Ihrem Monitor reduziert wird. Bewegen Sie den Schieberegler, bis Sie das Tarnmuster auf der Uniform des Soldaten erkennen können.

Grafikmodi: Einstellung der Grafikmodi und Auswahl der Grafiktreiber. Half-Life überprüft, ob auf Ihrem System die Grafiktreiber OpenGL und Direct3D vorhanden sind. Das Programm fordert Sie möglicherweise dazu auf, das Ergebnis seiner Überprüfung zu verifizieren. Sollte einer der Treiber – oder beide – zur Zeit auf Ihrem System installiert sein, erscheinen sie als Auswahlpunkte am oberen Rand dieses Bildschirms.

Das Hauptmenü

Hier können Sie auch festlegen, Half-Life im Software-Modus zu benutzen. Haben Sie keinen dieser Grafiktreiber installiert, verwendet Half-Life automatisch den Software-Modus.
Anzeige-Modus: Half-Life überprüft die Grafikkarte Ihres Systems und listet automatisch alle für Ihren Computer verfügbaren Darstellungs-Modi auf. Die Wahl eines Modus' mit höherer Auflösung ergibt im allgemeinen ein besseres Bild, kann jedoch die Leistung herabsetzen.
Im Fenster starten: Markieren Sie diese Box, wenn Sie Half-Life lieber in einem Fenster als auf dem Vollbildschirm spielen möchten.
Maus benutzen: Markieren Sie diese Box, wenn Sie Half-Life mit der Maus spielen möchten. Wird die Box nicht markiert, können Sie die Maus außerhalb des Spielfensters weiter benutzen.
Entschärfung: Mit diesem Feature können Sie bestimmte Effekte ausschalten, wenn Ihnen die Action zu realistisch erscheint. Es handelt sich dabei um ein durch ein Paßwort geschütztes Feature, mit dem Eltern den Level der Gewalt steuern können. Wenn Sie die Effekte wieder aktivieren möchten, müssen Sie Ihr Paßwort nochmals eingeben.
Updates: Sie erhalten Updates des neuesten Half-Life-Codes, darunter neue Hardware-Treiber und Fixes, sofern dies nötig ist. Ob ein neues Update zur Verfügung steht, können Sie sehen, noch bevor Sie die Verbindung aufbauen.

SPIEL LADEN
Sie wählen ein zuvor gespeichertes Spiel aus und starten es.

MULTIPLAYER
Sie klinken sich im Internet in ein Multiplayer-Spiel ein, chatten mit anderen Half-Life-Spielern, richten Ihr eigenes LAN ein oder verändern Ihren Spieler-Charakter. Siehe auch Informationen zum Thema 'Multiplayer-Optionen'.

README.TXT LESEN
Die README-Datei von Half-Life enthält grundlegende Informationen zu den Themen Systemleistung, Produkt-Features und Problemlösung. Wir empfehlen, diese Datei zu lesen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

SWAMP AREA

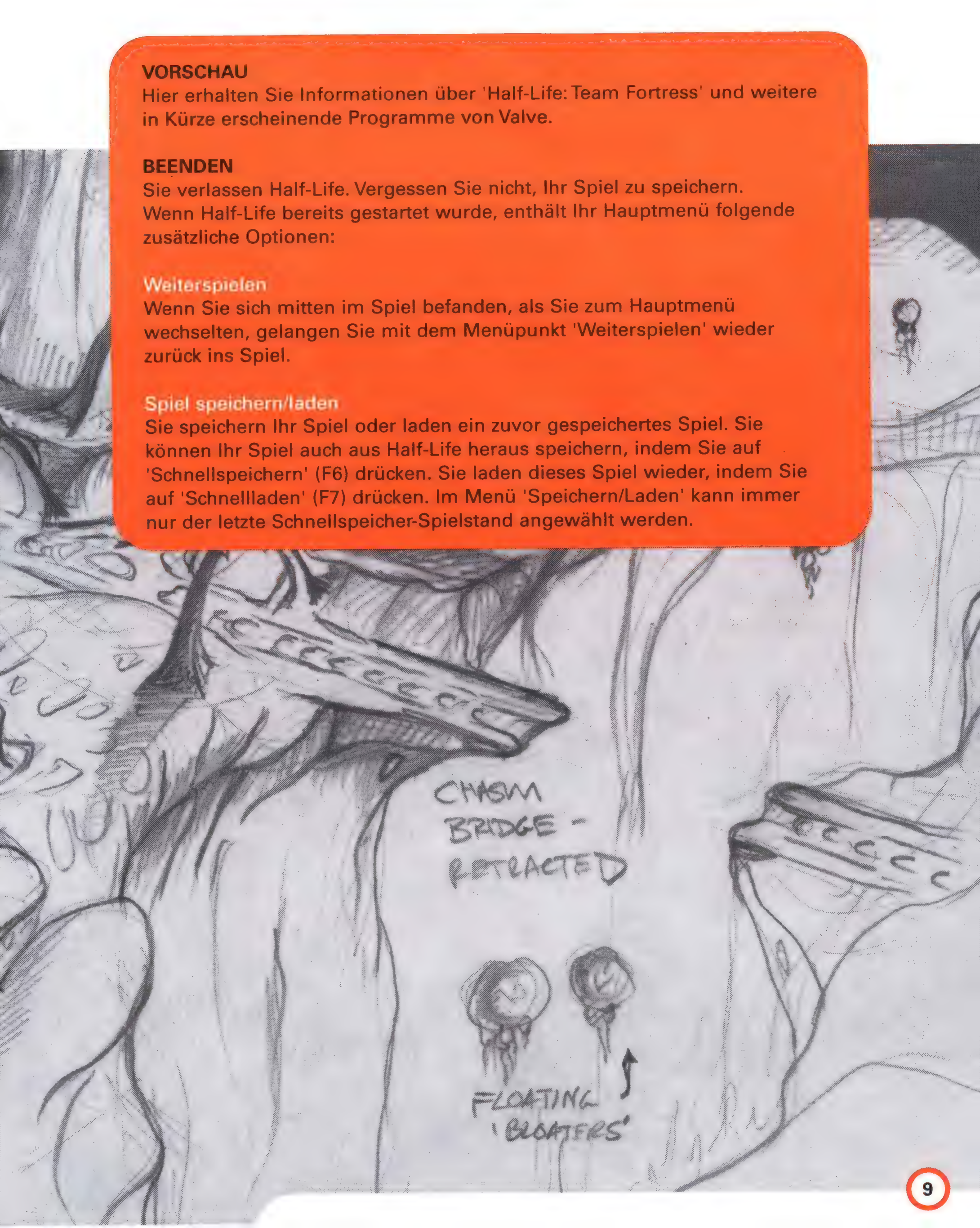
Das Hauptmenü

VORSCHAU
Hier erhalten Sie Informationen über 'Half-Life: Team Fortress' und weitere in Kürze erscheinende Programme von Valve.

BEENDEN
Sie verlassen Half-Life. Vergessen Sie nicht, Ihr Spiel zu speichern.
Wenn Half-Life bereits gestartet wurde, enthält Ihr Hauptmenü folgende zusätzliche Optionen:

Weiterspielen
Wenn Sie sich mitten im Spiel befanden, als Sie zum Hauptmenü wechselten, gelangen Sie mit dem Menüpunkt 'Weiterspielen' wieder zurück ins Spiel.

Spiel speichern/laden
Sie speichern Ihr Spiel oder laden ein zuvor gespeichertes Spiel. Sie können Ihr Spiel auch aus Half-Life heraus speichern, indem Sie auf 'Schnellspeichern' (F6) drücken. Sie laden dieses Spiel wieder, indem Sie auf 'Schnellladen' (F7) drücken. Im Menü 'Speichern/Laden' kann immer nur der letzte Schnellspeicher-Spielstand angewählt werden.



STEUERUNG

Manchmal möchten Sie in ein Zimmer reinstürmen und alles kräftig aufmischen. Das möchten wir manchmal auch. Aber in Half-Life gibt es noch viele andere Möglichkeiten, wie Sie mit Ihrer Umgebung umgehen können. Die Umgebung in Half-Life ist so realistisch wie möglich, und dieser hohe Grad an Realismus wirkt sich auf die Art aus, wie Sie sich dort bewegen. Es gibt z.B. die Schwerkraft – wundern Sie sich also nicht, daß einfache Deckenplatten unter Ihrem Gewicht zusammenbrechen, wenn Sie sich draufstellen. Außerdem gibt es zahlreiche Oberflächeneffekte – genau, nasse Fußböden sind wirklich rutschig. Und wenn Sie kräftig genug zuschlagen, dann gibt es Scherben. Sie können auch Löcher in die Wände schießen, um allen klarzumachen, daß Sie hier waren, oder um für sich selbst Markierungen zu hinterlassen. Experimentieren Sie mit Ihrer Umgebung. Setzen Sie auf Witz und Waffen, wenn es darum geht, Ihre Gegner zu übertölpeln und schwierige Stellen zu passieren.

BENUTZEN-TASTE

Außer dem Abfeuern von Waffen gibt es noch viele andere Dinge, die Sie in Half-Life tun können. Die BENUTZEN-Taste dient zur Ausführung aller möglichen anderen Aktivitäten.

Leute: Nicht jede Person, auf die Sie treffen, ist Ihr Feind. Sie werden Wissenschaftler und Sicherheitsleute treffen, die Feuerschutz geben, verschlossene Türen öffnen oder Ihre Gesundheit wiederherstellen können. Gehen Sie auf diese Charaktere zu, und drücken Sie die BENUTZEN-Taste, damit sie Ihnen helfen. Ein weiterer Druck auf die BENUTZEN-Taste, und sie gehen wieder ihren eigenen Interessen nach.

Gegenstände: Viele Objekte wie Türen, Schalter und Knöpfe können durch einen Druck auf die BENUTZEN-Taste aktiviert werden. In einigen Fällen müssen Sie die BENUTZEN-Taste gedrückt halten, damit die gewünschte Aktion ausgeführt wird.

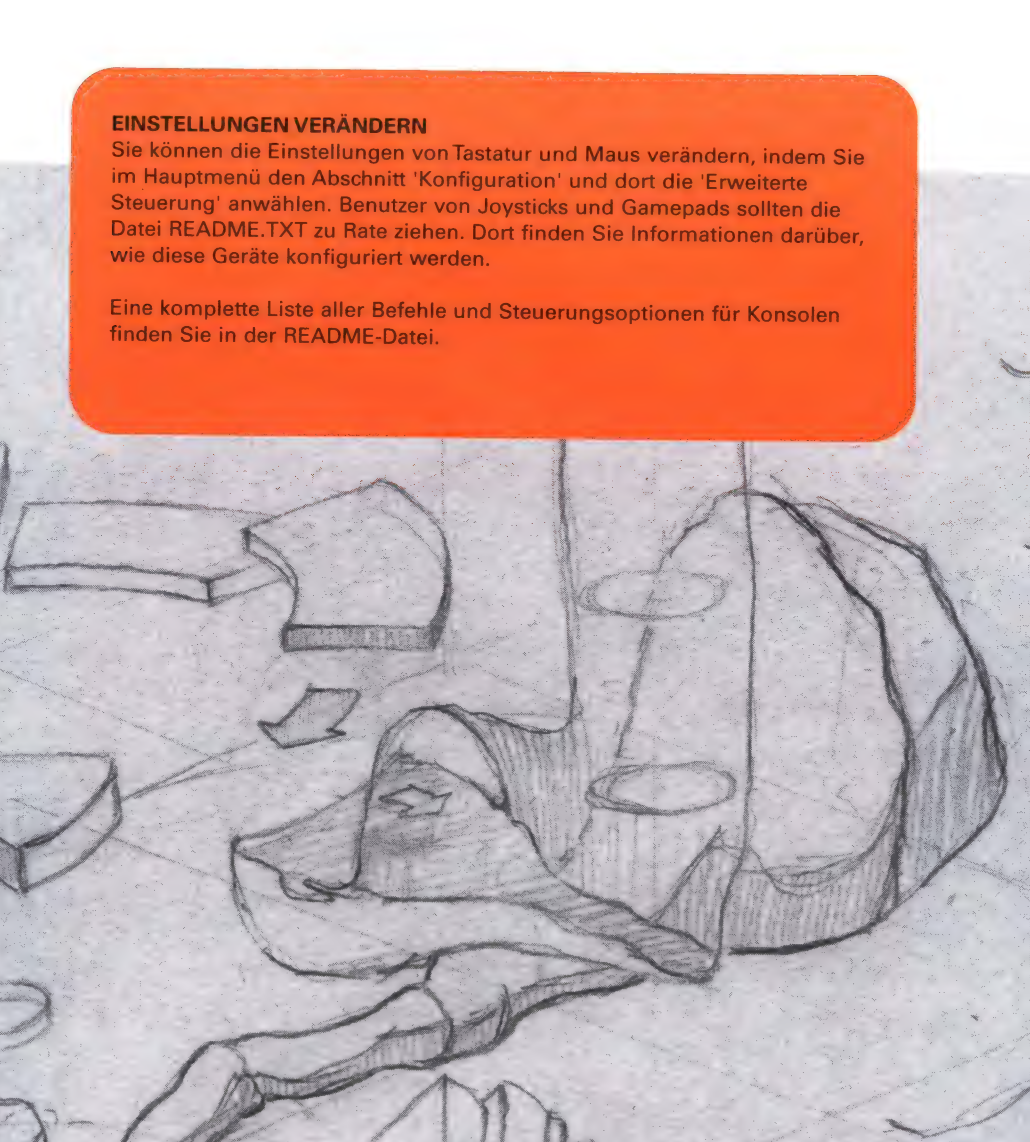
Energie: Sie aktivieren die Lademodule für Ihren Schutzanzug und die in die Wand eingelassenen Medi-Kits, indem Sie auf sie zugehen und die BENUTZEN-Taste gedrückt halten.

Ziehen: Kisten und Karren ziehen Sie an eine neue Position, indem Sie die BENUTZEN-Taste gedrückt halten und langsam rückwärts gehen. (Um ein bewegliches Objekt zu verschieben, gehen Sie einfach auf den Gegenstand zu und dann langsam weiter.)

Steuerung

EINSTELLUNGEN VERÄNDERN
Sie können die Einstellungen von Tastatur und Maus verändern, indem Sie im Hauptmenü den Abschnitt 'Konfiguration' und dort die 'Erweiterte Steuerung' anwählen. Benutzer von Joysticks und Gamepads sollten die Datei README.TXT zu Rate ziehen. Dort finden Sie Informationen darüber, wie diese Geräte konfiguriert werden.

Eine komplette Liste aller Befehle und Steuerungsoptionen für Konsolen finden Sie in der README-Datei.



Konfiguration – Tastatur/Maus

KONFIGURATION – TASTATUR/MAUS

Bei dieser Konfiguration benutzen Sie die Maus, um Ihre Sicht zu steuern (nach oben, unten, links und rechts), und nicht, um Ihre Bewegung zu steuern. Sie aktivieren diese Funktion, indem Sie im Konfigurations-Menü in der Option 'Erweiterte Steuerung' die Box 'Sehen mit Maus' (bzw. Maussicht) markieren.

Nach vorn bewegen	**W**
Nach hinten bewegen	**S**
Nach links/rechts drehen	**MAUS** Maus nach links und rechts bewegen, um sich zu drehen.
Nach links bewegen (seitwärts gehen)	**A** Seitwärts gehen ist ideal, um feindlichem Feuer auszuweichen.
Nach rechts bewegen (seitwärts gehen)	**D**
Springen	**Leertaste**
Ducken	**STRG** Ducken kann in Verbindung mit anderen Aktionen wie Springen oder Rennen benutzt werden. Lassen Sie die STRG-Taste los, um sich wieder gerade hinzustellen.
Kriechen	**STRG+w** Kriechen macht weniger Krach als Gehen oder Rennen. Das kann sehr hilfreich sein, wenn Sie versuchen, an einem Gegner mit feinem Gehör vorbeizuschleichen.
Nach oben schwimmen	**V**
Nach unten schwimmen	**C**
Nach oben sehen	**MAUS** Die Maus vorwärts bewegen, um nach oben zu schauen
Nach unten sehen	**MAUS** Maus rückwärts bewegen, um nach unten zu sehen

KONFIGURATION – TASTATUR/MAUS

Blick wieder in die Mitte	**ENDE**
Feuer 1	**Maustaste 1**
Feuer 2	**Maustaste 2** Nicht alle Waffen verfügen über einen zweiten Feuermodus.
Nachladen	**R** Die Nachladezeiten variieren von Waffe zu Waffe.
Langer Sprung	**W + STRG + LEERTASTE** Jeder lange Sprung verbraucht Energie. Warten Sie ein paar Sekunden, damit sich Ihre Energie wieder auflädt, bevor Sie einen weiteren langen Sprung machen. Um dieses Manöver durchführen zu können, müssen Sie sich zuerst ein spezielles Modul für lange Sprünge besorgen.
Gehen	**UMSCHALTEN** Wenn Sie langsamer werden möchten, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt. Lassen Sie die Taste los, um weiterzurennen.
Taschenlampe	**F** Die Taschenlampe verbraucht Energie. Vergessen Sie deshalb nicht, sie mit einem Druck auf die F-Taste wieder auszuschalten.
Vorherige Waffe	**MAUSRAD AUFWÄRTS** Sie wählen die vorherige Waffe im HUD an.
Nächste Waffe	**MAUSRAD ABWÄRTS** Sie wählen die nächste Waffe im HUD an.
Letzte benutzte Waffe	**Q** Sie wählen die Waffe aus, die vor Ihrer aktuellen Waffe benutzt wurde.
Benutzen	**E**
Punktzahl zeigen	**Tab** In Multiplayer-Spielen zeigen Sie damit Punktzahlen, Namen und andere Informationen an.

KONFIGURATION – TASTATUR/MAUS

KONFIGURATION – NUR TASTATUR

Nach vorn bewegen	**AUFWÄRTSPFEIL**
Nach hinten bewegen	**ABWÄRTSPFEIL**
Nach links drehen	**LINKSPFEIL**
Nach rechts drehen	**RECHTSPFEIL**
Nach links bewegen (seitwärts gehen)	**ALT + LINKSPFEIL** Seitwärts gehen ist ideal, um feindlichem Feuer auszuweichen.
Nach rechts bewegen (seitwärts gehen)	**ALT + RECHTSPFEIL**
Springen	**Leertaste**
Ducken	**STRG** Ducken kann in Verbindung mit anderen Aktionen wie Springen oder Rennen benutzt werden. Lassen Sie die STRG-Taste los, um sich wieder gerade hinzustellen.
Kriechen	**AUFWÄRTSPFEIL + STRG** Kriechen macht weniger Krach als Gehen oder Rennen. Das kann sehr hilfreich sein, wenn Sie versuchen, an einem Gegner mit feinem Gehör vorbeizuschleichen.
Nach oben schwimmen	**' (Apostroph)**
Nach unten schwimmen	/
Nach oben sehen	**BILD AUFWÄRTS** Die Maus vorwärts bewegen, um nach oben zu schauen
Nach unten sehen	**BILD ABWÄRTS** Maus rückwärts bewegen, um nach unten zu schauen

KONFIGURATION – TASTATUR/MAUS

Blick wieder in die Mitte	**ENDE**
Feuer 1	**ENTER**
Feuer 2	**** Nicht alle Waffen verfügen über einen zweiten Feuermodus.
Nachladen	**R** Die Nachladezeiten variieren von Waffe zu Waffe. Nachladen wirkt sich nur auf Primärangriffe aus.
Langer Sprung	**AUFWÄRTSPFEIL + STRG + LEERTASTE** Jeder lange Sprung verbraucht Energie. Warten Sie ein paar Sekunden, damit sich Ihre Energie wieder auflädt, bevor Sie einen weiteren langen Sprung machen. Um dieses Manöver durchführen zu können, müssen Sie sich zuerst ein spezielles Modul für lange Sprünge besorgen.
Gehen	**UMSCHALTEN** Wenn Sie langsamer werden möchten, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt. Lassen Sie die Taste los, um weiterzurennen.
Taschenlampe	**F** Die Taschenlampe verbraucht Energie. Vergessen Sie deshalb nicht, sie mit einem Druck auf die F-Taste wieder auszuschalten.
Vorherige Waffe	**[** Sie wählen die vorherige Waffe im HUD an.
Nächste Waffe	**]** Sie wählen die nächste Waffe im HUD an.
Letzte benutzte Waffe	**Q** Sie wählen die Waffe aus, die vor Ihrer aktuellen Waffe benutzt wurde.
Benutzen	**E**
Punktzahl zeigen	**TAB** In Multiplayer-Spielen zeigen Sie damit Punktzahlen, Namen und andere Informationen an.

Bildschirm-Informationen

IHR SCHUTZANZUG

Zu Beginn des Spiels müssen Sie Ihren Schutzanzug für gefährliche Umweltbedingungen finden und anlegen. Der Anzug muß in regelmäßigen Abständen wieder aufgeladen werden – je mehr Energie er geladen hat, desto höher ist seine Schutzwirkung. Sie laden den Anzug wieder auf, indem Sie eine in der Wand eingelassene Ladestation für Ihren Anzug aufsuchen oder unterwegs Batterien einsammeln.

DAS HUD

Sobald Sie Ihren Schutzanzug tragen, wird dessen Head-Up-Display (HUD) aktiviert. Das HUD ist eine kontinuierliche Anzeige, die Sie über Gesundheit, verfügbare Energie und verbleibende Munition informiert. Mit dem HUD können Sie die Gegenstände im Waffenarsenal und im Inventar überprüfen und anwählen. Es macht Sie auch darauf aufmerksam, wenn Sie durch die Umgebung Schäden davontragen.



Ihr Gesundheitszustand auf einer Skala von 1 – 100.

Der Ladezustand Ihrer Anzugpanzerung

Verbleibende Munition im aktuellen Magazin

Insgesamt verfügbare Munition

Sekundärmunition, falls verfügbar

Das Wichtigste

Ihr Gesundheitszustand auf einer Skala von 1 – 100.

- Insgesamt verfügbare Munition
- Verbleibende Munition im aktuellen Magazin
- Sekundärmunition, falls verfügbar. Um mit der Primärmunition zu feuern, drücken Sie die Taste für 'FEUER 1' (Maustaste 1 oder ENTER).

BILDSCHIRM-INFORMATIONEN

Möchten Sie mit Ihrer sekundären Munition feuern, drücken Sie die Taste für 'FEUER 2' (Maustaste 2 oder \). Mit der R-Taste laden Sie Ihre Waffe nach.

• Der Energie-Level Ihres Schutzanzuges auf einer Skala von 1 – 100. Wenn der Anzug Energie erhält oder verliert, flackert die Zahl und verändert sich entsprechend.

WAFFEN

Waffen fallen in 5 allgemeine Kategorien:

Primitivwaffen (die Brechstange),

Faustfeuerwaffen

Maschinen- & Schrotgewehre

Hochenergie-Experimentalwaffen und

Waffen, die geworfen oder plaziert werden



Wenn Sie in Half-Life Waffen finden, werden diese automatisch in die richtigen Kategorien eingeordnet, die den Tasten 1–5 auf Ihrer Tastatur entsprechen.

Bildschirm-Informationen

Zwischen den Waffen können Sie auf drei Arten wechseln:
1. Sie gehen durch die verfügbaren Waffen, indem Sie wiederholt die Tasten für 'Nächste Waffe' oder 'Vorige Waffe' (] oder [) drücken. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die markierte Waffe auszuwählen.
2. Sie springen direkt zu einer bestimmten Waffe, indem Sie die Ziffertaste drücken, die der Kategorie der Waffe entspricht. Drücken Sie dann diese Kategoriezahl so oft, bis Sie in der Liste die gewünschte Waffe erreicht haben. Drücken Sie die Taste für 'FEUER 1' (MAUSTASTE 1 oder ENTER), um diese Waffe zu benutzen.
3. Richten Sie sich Ihre Tastatur selbst ein. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Erweiterte Steuerung'

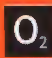
Inventar
Taschenlampe. Gehört zur Standardausrüstung des Schutzanzugs. Muß von Hand angewählt werden, wenn sie benutzt werden soll. Drücken Sie dazu die Taste 'Taschenlampe umschalten' (F). Die Taschenlampe verbraucht Energie, vergessen Sie also nicht, sie auszuschalten, wenn Sie ein dunkles Gebiet wieder verlassen. Die Lampe lädt sich automatisch wieder auf.
Langer Sprung. Sie müssen sich ein Modul für einen langen Sprung besorgen, um einen langen Sprung auszuführen. Jeder lange Sprung verbraucht Energie. Wenn Sie einen weiteren langen Sprung ausführen möchten, müssen Sie warten, bis wieder genügend Energie nachgeladen wurde. Und so führen Sie einen langen Sprung aus: Bewegen Sie sich nach vorne, ducken Sie sich dann, und drücken Sie schnell die SPRUNG-Taste (LEERTASTE).

Gefahren-Monitore
Ihr HUD verfügt über optische und akustische Warnsignale, die Sie darauf aufmerksam machen, wenn etwas in Ihrer Umwelt Ihre Gesundheit bedroht. Wenn Sie eines der folgenden Symbole sehen, sollten Sie schnell reagieren:

 **Giftalarm**

 **Strahlung**

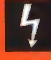
 **Säuren oder ätzende Chemikalien**



Ertrinken

 **Brandgefahr**

 **Frostgefahr**

 **Elektroschock**

WAFFEN

Wenn Sie dicke Wummen und andere destruktive Sachen mögen, sind Sie hier genau richtig. Das Waffenarsenal von Half-Life umfaßt viele unterschiedliche Dinge – von einfachen Gewehren, Pistolen und halbautomatischen Waffen bis hin zu Granatwerfern, Armbrüste und Tretminen. Außerdem gibt's noch einige experimentelle Spielzeuge, die Sie bestimmt liebend gern in die Hände kriegen würden.

Das Arsenal von Half-Life schwebt allerdings nicht einfach so in der Luft herum. Statt dessen finden Sie Gegenstände an realistischeren Stellen wie Gewehrständern, in den Händen Ihrer Verbündeten oder bei neutralisierten Gegnern. In ähnlicher Weise verstreut kann sich Munition auf dem Boden liegend, in Kisten versteckt und eingeschlossen in Lagern finden. Auf dem Bildschirm sehen Sie, welche Waffen und Munitionsarten Ihnen zur Verfügung stehen. Wie Sie eine bestimmte Waffe aus dem Inventar auswählen, erfahren Sie im Abschnitt 'Bildschirm-Informationen'.

Einige der Waffen von Half-Life verfügen über einen zweiten Angriffsmodus. Finden Sie heraus, welche Waffen zwei Einsatzmöglichkeiten haben, und experimentieren Sie mit Ihren Optionen. Weitere Informationen über die Wahl von Primär- oder Sekundär-Angriffen finden Sie im Abschnitt 'Steuerung' unter dem Punkt 'Tastatur-Steuerung'.

Das komplette, Ihnen zur Verfügung stehende Arsenal enthält echte Waffen, die es auch in Wirklichkeit gibt, außerdem experimentelle Waffen und außerirdische Technologie. Einige Waffen können später im Spiel verbessert werden, um sie noch gefährlicher zu machen. Sie müssen sich allerdings schon sehr tief in Half-Life hineinwagen, um alle Waffen kennenzulernen. Hier sind zunächst einmal die drei Grundtypen, die Ihnen ziemlich früh im Spiel begegnen:

Arsenal

Brechstange – Half-Life ist ein sehr komplizierter Ort, in dem jedoch auch eine einfache Brechstange äußerst gelegen kommen kann. Dinge wie Fässer, Kisten, Zahnräder und Gitter können mit einer Brechstange aufgebrochen, zertrümmert oder sonstwie losgerissen werden. Sie werden wichtige Wege finden, die blockiert oder abgeriegelt wurden. Mit einer Brechstange können Sie sich durch solche Hindernisse durchwühlen. Außerdem eignet sie sich hervorragend dazu, Glas zu zerschmettern oder Gegnern über den Schädel gezogen zu werden.



Pistole – Diese 9-mm-Pistole finden Sie sehr früh im Spiel. Auch wenn sie vielleicht überholt zu sein scheint, sobald Sie technologisch weiter fortgeschrittene Waffen finden – einen Vorteil hat sie: Die Pistole läßt sich später im Spiel modifizieren, so daß sie Ihnen von großem Nutzen sein kann.



Maschinenpistole – Dies ist die erste Waffe mit primären und sekundären Angriffsmodus-Optionen, die Sie finden werden. Es ist ein Navy-Seals-SMG mit integriertem Granatwerfer (Sekundärangriff), das über eine unbegrenzte Reichweite verfügt und in schneller Folge feuert. Im Primärmodus feuert es 9-mm-Kugeln aus 30-schüssigen Magazinen ab, im Sekundärmodus Granaten.



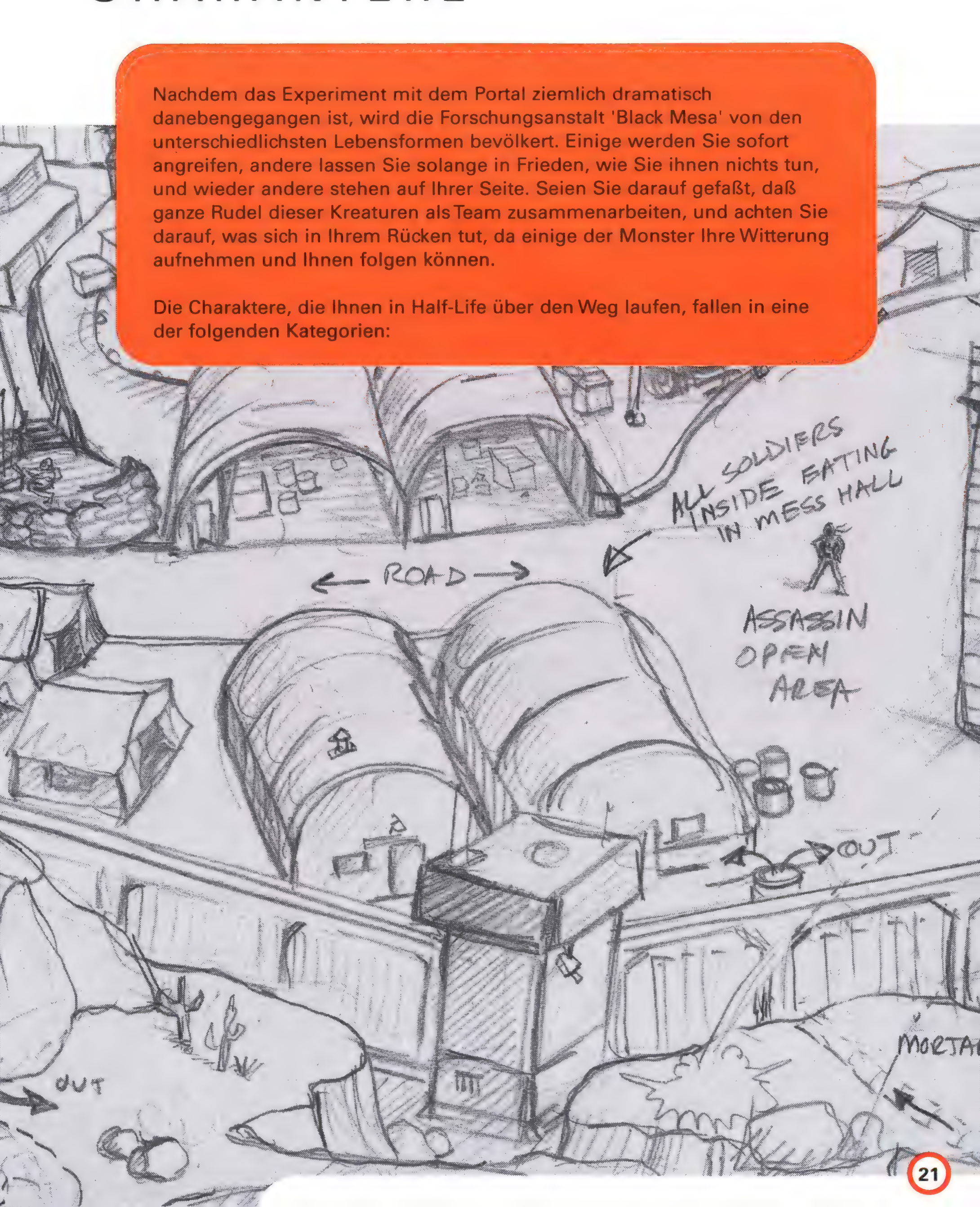
Vergessen Sie nicht, daß Sie die Benutzung der Brechstange und das Abfeuern der Maschinenpistole in Half-Life's Gefahrenkurs trainieren können.

CHOPPER SEARCH

Gegner und andere Charaktere

Nachdem das Experiment mit dem Portal ziemlich dramatisch danebengegangen ist, wird die Forschungsanstalt 'Black Mesa' von den unterschiedlichsten Lebensformen bevölkert. Einige werden Sie sofort angreifen, andere lassen Sie solange in Frieden, wie Sie ihnen nichts tun, und wieder andere stehen auf Ihrer Seite. Seien Sie darauf gefaßt, daß ganze Rudel dieser Kreaturen als Team zusammenarbeiten, und achten Sie darauf, was sich in Ihrem Rücken tut, da einige der Monster Ihre Witterung aufnehmen und Ihnen folgen können.

Die Charaktere, die Ihnen in Half-Life über den Weg laufen, fallen in eine der folgenden Kategorien:





GEGNER UND ANDERE CHARAKTERE

Alien-Gegner – Davon gibt es mehr als ein Dutzend Spezies. Einige arbeiten in Teams, andere sind Einzelgänger. Einige greifen ohne Vorwarnung an, andere gehen Konflikten lieber aus dem Weg.
Diese Miesmuschel ist ein stationäres Monster, das sich an die Decke heftet und dort auf der Lauer liegt. Seine passive Taktik macht es keinen Deut weniger tödlich. Natürlich sind reichlich viele der Alien-Gegner von Half-Life ziemlich mobil. Sie werden schon sehen.

Androiden – Ihre Regierung hat ein gefährliches und ziemlich effizientes Aufräumteam entsandt. Dummerweise wollen diese Androiden nicht nur die Aliens auslöschen, sondern auch Sie und Ihre Mitarbeiter zum Schweigen bringen.
Das hier ist nur einer von mehreren unterschiedlichen Miliztypen. Halten Sie Ausschau nach Soldaten, Sanitätern und ausgebildeten Meuchelmördern.

Menschliche Zivilisten – Diese Wissenschaftler und Sicherheitsleute waren vor dem Unfall Ihre Mitarbeiter und können jetzt zu wertvollen Alliierten werden. Sie können sie dazu heranziehen, Ihnen zu helfen.

Dieser Wächter z.B. hat Zutritt zu Räumen, die Sie nicht betreten können. Fordern Sie Ihn auf, Ihnen zu folgen, wenn dies nötig ist, damit er verschlossene Türen für Sie öffnen kann. Drücken Sie die BENUTZEN-Taste (E), damit ein Zivilist Ihnen hilft. Ein weiterer Druck auf die BENUTZEN-Taste, und er geht wieder seinen eigenen Interessen nach.

MULTIPLAYER

Die Multiplayer-Features von Half-Life machen Schluß mit den Problemen, die auftreten können, wenn Sie zu dem Spiel Ihrer Wahl eine Verbindung herstellen möchten. Ganz gleich, ob Multiplayer-Spiele für Sie noch Neuland bedeuten oder Sie bereits ein Veteran auf diesem Gebiet sind – Sie werden es zu schätzen wissen, wie schnell und einfach Sie sich in die Action stürzen können.

Hinweis: Ein optimales Ergebnis erhalten Sie, wenn Sie eine Verbindung zum Internet aufbauen, bevor Sie ein Multiplayer-Spiel anwählen.

Das bietet Half-Life's Multiplayer-Feature:
Schnellstart
Internet-Spiele
Chat-Räume
LAN-Spiel
Selbst bearbeiten
WON.net besuchen
Verlassen

Schnellstart
Wählen Sie "Schnellstart" aus, um so schnell wie möglich online zu gehen und zu spielen. Sobald Sie sich in unser System eingeloggt haben, überprüft unser Client-Master-Server automatisch die Liste der aktuellen Spiele und verbindet Sie mit dem besten verfügbaren Spiel.

INTERNET-SPIELE

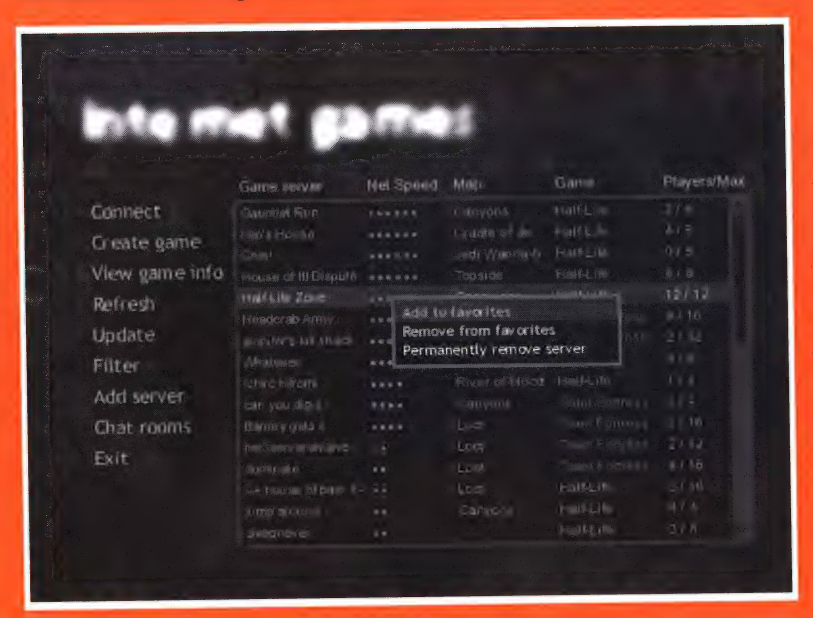
Benutzen Sie dieses Feature, wenn Sie die Liste der verfügbaren Spiele lieber selbst durchsuchen möchten. In der Liste finden Sie folgende Punkte: Geschwindigkeit des Netzwerks, die gespielte Multiplayer-Karte, das gespielte Spiel (in dieser Liste werden Sie später auch Half-Life Team Fortress und Erweiterungspacks für Half-Life finden) und die Info über die aktuelle und die maximal erlaubte Anzahl der Mitspieler in dieser Partie.
Verbinden – Sie klinken sich in ein Spiel ein, indem Sie erst den Namen des Spiels anklicken und dann auf VERBINDEN klicken.
Erstellen – Sie leiten auf Ihrem Computer ein neues Spiel.
Spiel-Info ansehen – Sie überprüfen hier die Namen und Punkte der Spieler und die für Ihr Spiel geltenden Regeln.
Erneuern – Sie erhalten die neuesten Informationen der aktuellen Spieleliste.
Updaten – Sie fordern eine neue Liste der verfügbaren Spiele an.
Filtern – Sie erhalten Einsicht in eine Unterabteilung der verfügbaren Spiele.
Server hinzufügen – Sie fügen der Liste ein bestimmtes Spiel hinzu, indem Sie seine Internet-Adresse per Hand eingeben.
Chat-Räume – Sie besuchen die Chat-Räume, um mit anderen Spielern Verbindung aufzunehmen.
Verlassen – Sie gehen zurück zum Multiplayer-Hauptmenü.

MULTIPLAYER

Sie können Ihre Spieleliste nicht nur mit Hilfe der auf dem Bildschirm aufgelisteten Features verwalten, sondern auch, indem Sie ein bestimmtes Spiel anwählen und dann mit der rechten Maustaste klicken. Wenn Sie "Zu Favoriten hinzufügen" anwählen, erscheint neben dem Namen des Spiels ein Icon. Favoriten werden in Ihrer Liste immer aufgeführt, selbst wenn sie zur Zeit nicht zur Verfügung stehen.

CHAT-RÄUME

Chat-Räume eignen sich hervorragend dafür, Freunde zu treffen, Gegner zu necken und Strategien zu diskutieren. Damit der Einstieg für Sie einfach



ist, wird automatisch ein Raum für Sie ausgewählt. Schalten Sie sich in die Diskussion ein, oder wechseln Sie zu einem anderen Raum, indem Sie "Räume auflisten" anwählen. Mit Hilfe des "Suchen"-Buttons können Sie auch nach einem bestimmten Spieler oder Raumnamen suchen. Wenn Sie den Namen eines privaten Chat-Raums eingeben, werden Sie um Eingabe eines Paßworts gebeten, bevor Sie diesen Raum betreten können.

MULTIPLAYER

LAN-SPIEL

Sie können Half-Life im Multiplayer-Modus auch auf einem LAN (lokalen Netzwerk) spielen. Wenn Sie im Hauptmenü "LAN" anwählen, durchsucht Half-Life Ihr LAN automatisch nach aktiven Spielen. Sie können sich in ein laufendes Spiel einklinken, die Liste der Spiele erneuern, ein neues Spiel erstellen oder der Liste ein bestimmtes Spiel hinzufügen, indem Sie dessen Internet-Adresse manuell eingeben. Beachten Sie bitte, daß LAN-Spiele nur über TCP/IP-Netzwerke laufen können.

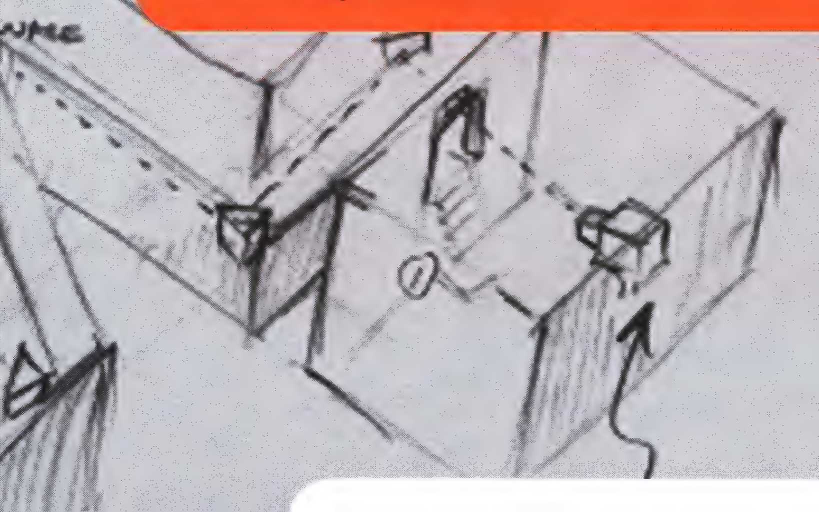
SELBST BEARBEITEN

Half-Life bietet Ihnen die Möglichkeit, das Aussehen Ihres Charakters in Multiplayer-Spielen zu verändern. Sie können in einer Optionenliste das Gesicht, Modell und die Haut aussuchen oder eigene Entwürfe importieren, um Ihrem Charakter ein wirklich einzigartiges Aussehen zu verleihen. In der Readme-Datei finden Sie weitere Details darüber, wie Sie eigene Entwürfe vorbereiten und in Half-Life importieren können.

Außerdem können Sie ein "Grafitti"-Bild auswählen, mit dem Sie Ihr Territorium markieren oder Ihre Zugehörigkeit zu einem Clan dokumentieren. Bringen Sie mit Hilfe der T-Taste Ihr Bild auf Mauern und anderen Oberflächen an. In der Datei Readme.txt finden Sie weitere Informationen darüber, wie Sie eigene Graffiti-Bilder herstellen.

WON.NET BESUCHEN

Wenn Sie der WON.net-Website einen Besuch abstatten, finden Sie dort die neuesten Informationen über Half-Life-Multiplayer-Themen. Dazu gehören unter anderem die Rangfolge der Spieler, Strategieführer, Wettbewerbssieger und vieles mehr.



WORLDCRAFT 2.0

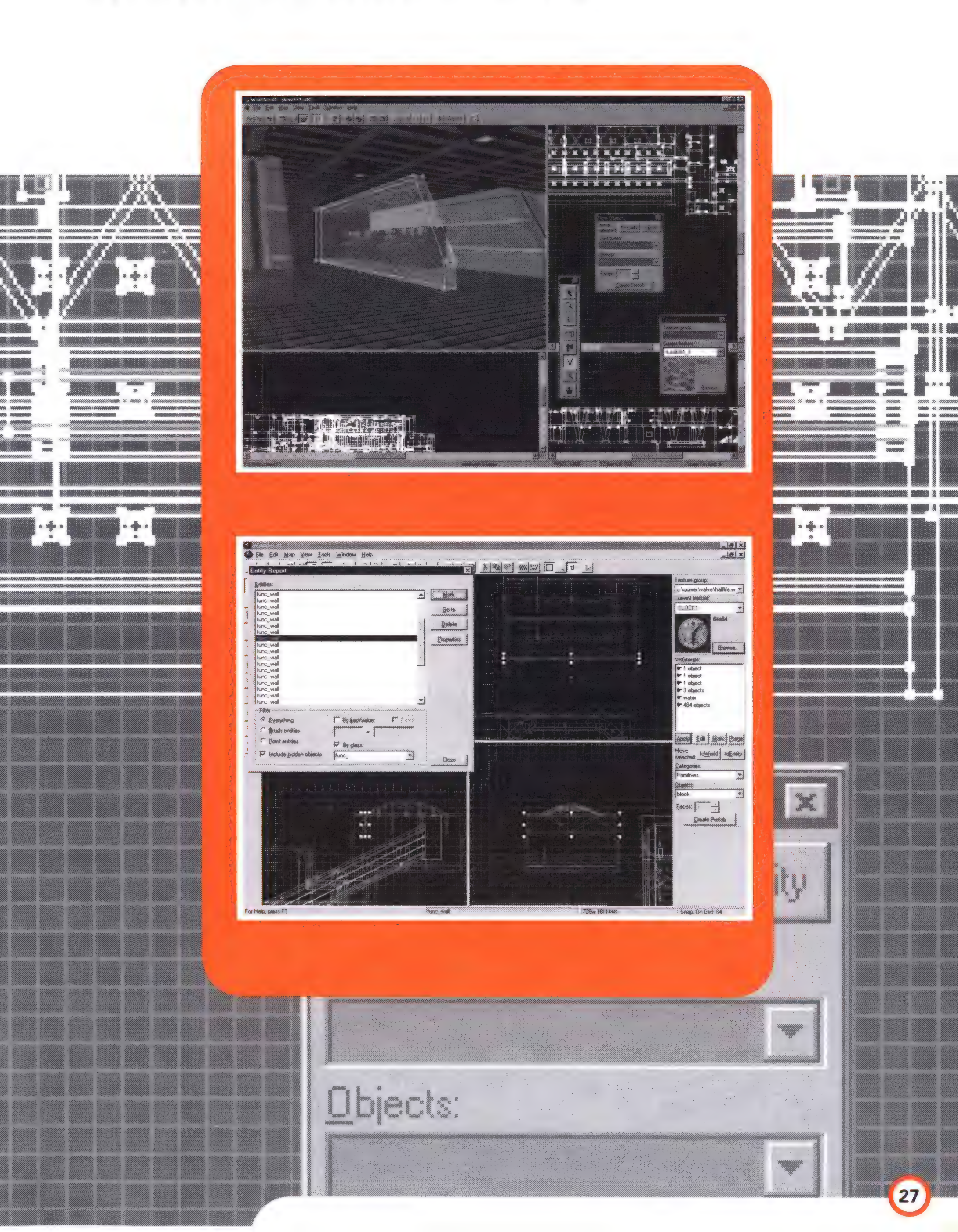
Aha, Sie haben Half-Life also heil überlebt, wollen aber immer noch mehr? Kein Problem. Mit Hilfe des auf der Half-Life-CD enthaltenen Programms 'Worldcraft 2.0' können Sie Ihre eigenen Half-Life-Levels bauen. Worldcraft ist der populärste und vielseitigste Level-Editor, den es zur Zeit gibt. Mit dem intuitiven Interface können Sie eigene, ungewöhnliche Welten erbauen – und Sie brauchen dazu noch nicht einmal einen Doktortitel in Computer-Wissenschaften. Alle Levels von Half-Life haben wir mit Worldcraft 2.0 erstellt.

Bei Worldcraft verwenden Sie eine Reihe von Grundformen, um Ihr Projekt zu starten. Kombinieren, variieren und verändern Sie diese Formen, um die gewünschte Architektur zu erstellen. Sie entscheiden, was in Ihrem neuen Level möglich ist und was dazugehören soll – Wege, Hindernisse, Maschinen, Möbel und vieles mehr. Sorgen Sie für etwas Beleuchtung. Bevölkern Sie Ihren Level dann mit Freunden und Feinden. Benutzen Sie Half-Life's Fertigteilfabrik, um den Bau Ihres Levels noch weiter zu vereinfachen. Ganz gleich, ob Sie ein Abbild Ihrer Werkstatt oder eine phantastische Alienwelt kreieren möchten, mit Worldcraft 2.0 ist das alles kein Problem.

Probieren Sie Worldcraft doch einfach einmal aus: Wählen Sie im Hauptverzeichnis wc20full.exe an. Wenn Worldcraft installiert ist, schauen Sie am besten zunächst einmal, was die Online-Hilfe alles zu bieten hat. Dort finden Sie einen Überblick über die Bearbeitung von Levels mit Hilfe von Worldcraft 2.0, einen detaillierten Referenzabschnitt und ein Schritt-für-Schritt-Tutorial, mit dessen Hilfe Sie in wenigen Minuten eigene Levels erstellen können.

Für Worldcraft 2.0 gibt es keinen technischen Support. Im Internet gibt es jedoch mehrere ausgezeichnete Ressourcen für Worldcraft. Unterstützung bei Ihren ersten Schritten erhalten Sie unter http://www.planetquake.com/worldcraft oder http://www.contaminated.net/wavelength/.

WORLDCRAFT 2.0



TECHNISCHE HILFE

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 ***Rund um die Uhr***
Fax: 06103 / 99 40 35 ***Rund um die Uhr***

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Cendant Software wenden:

Cendant Software Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

TECHNISCHE HILFE



CENDANT SOFTWARE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

MITWIRKENDE

VALVE™

Ted Backman
T.K. Backman
Kelly Bailey
Yahn Bernier
Ken Birdwell
Steve Bond
Dario Casali
John Cook
Greg Coomer
Wes Cumberland
John Guthrie
Mona Lisa Guthrie
Mike Harrington
Monica Harrington
Brett Johnson
Chuck Jones
Marc Laidlaw
Karen Laur
Randy Lundeen
Yatzse Mark
Lisa Mennet
Gabe Newell
Dave Riller
Aaron Stackpole
Jay Stelly
Harry Teasley
Stephen Theodore
Bill Van Buren
Robin Walker
Douglas R. Wood

Sierra Studios
Scott Lynch
Vizepräsident

Jim Veevaert
Marketing Leiter

Doug Lombardi
Product Manager

Genevieve Ostergard
Public Relations Manager

Justin Kirby
Art Direction

Bêta-test :
Gary Stevens
QA Manager

Cade Myers
Leitender Tester
Erik Johnson,
Testassistenz

Andrew Coward
Dave Lee
Julie Bazuzi
Kate Powell
Ken Eaton
Matt Eslick
Miene Lee
Phil Kuhlmey

Sprecher:
Kathy Levin
Harry S. Robins
Mike Shapiro
Ray Ueno, Verpackungsentwurf
Chris Bokitch, Worldcraft-Dokumentation
Heather Mitchell, Dokumentation
Dan Saimo, Dokumentation-Design

Dank geht an:
Ian Caughley, Eric Twelker, Christina Kelly, Nathan Dwyer, Joe Bryant, Stephen Hecht, Stephen Dennis, Steve Fluegel, Les Betterly, Russell Ginns, Ben Morris, Duncan, Karl Deckard, Louise Donaldson, Dhabih Eng, Robert Stanlee, Eddie Ranchigoda, Koren Buchner, Michael Abrash, alle Leute bei id Software und alle unsere schwer arbeitenden Beta-Tester.

Lokalisierung:
Paul Cooke, Lokalisierung Irland
Antje Hink, Lokalisierung Deutschland
Tenja Laufenberg, Übersetzung
Arndt Grass, Übersetzung
Albrecht Schreiber, Textredaktion
Cornelia Bitsch, Casting und Dialogregie
Matthias Schulz, Tontechnik
Gerald Arend, Audioschnitt, Effekte und Nachbearbeitung

Sprecher:
Christoph Lüdke
Peter Engel
Jan Reinarz
Berth Wesselmann
Svea Petersen
Olaf Fabian Fütterer
Cornelia Bitsch

Qualitätssicherung:
Josh Mosler

Marketing:
Frank Matzke, Miriam Nau

COPYRIGHT

SIERRA STUDIOS
Herausgegeben von Sierra Studios
Bellevue, WA 98007

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.
Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von CENDANT Software Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1.Beschränkte Benutzerlizenz

CENDANT Software Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Außerdem verfügt das Programm über eine Multiplayer-Funktion, die es bis zu 32 Spielern gestattet, per registrierter Version des Programms gleichzeitig zu spielen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions" bzw. „abgeleitete Versionen" genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von CENDANT Software Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von CENDANT Software Deutschland GmbH erhalten zu haben.
B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.
C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;
(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von CENDANT Software Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;
(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. CENDANT Software Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei CENDANT Software Deutschland GmbH;
(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von CENDANT Software Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

COPYRIGHT

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von CENDANT Software Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von CENDANT Software Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.
D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an CENDANT Software Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen CENDANT Software Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch CENDANT Software Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an CENDANT Software Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer
Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung
Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen
Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen
CENDANT Software Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. CENDANT Software Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung
WEDER CENDANT Software Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes
Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen CENDANT Software Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen CENDANT Software Deutschland GmbH und mir aufhebt.



www.sierra.de



S0015210